

THE INFLUENCE OF COOPERATIVE GAME TO SOCIAL ABILITY OF 5-6 YEARS OLD CHILDREN AT TAMAN KANAK-KANAK MUTTAQIN BANGKINANG KOTA

Rafika Septia Artha, Daviq Chairilsyah, Hukmi

Rafika.icha@yahoo.com(082390873037), daviqch@yahoo.com, hukmimukhtar75@gmail.com

Teacher Education For Early Childhood Education
Faculty Teacher Training and Education
University of Riau

Abstract: *This research aim to know the influence of cooperative game to social ability of 5-6 years old children at Taman Kanak-kanak Muttaqin Bangkinang Kota. Population of this research was Taman Kanak-kanak Muttaqin child's, sample of research are 20 childs. Method of research was experiment which this research tries to look for this research aim to know the influence of cooperative game to social ability of 5-6 years old children at Taman Kanak-kanak Muttaqin Bangkinang Kota. Instrumental of this research used observation sheet. Data analysis tech used utilizes scale test-driving and statistical methods analysis with SPSS For's program ver's Windows 17. The result of this research that acquired available the influence of cooperative game to social ability of 5-6 years old children at Taman Kanak-kanak Muttaqin Bangkinang Kota. Obtained value t tabel with df 19 in taraf signifikansi 5% (2-tailed) of 2,093. This known t hitung (17,206) > t table (2,093) or signifikansi (0,000) < 0,05. It has been suggested that there is a difference in the results between the pretest and posttest significant. It is shown from the correlation coefficient point (r) as big as 0,687 by determinant coefficients (r^2) as big as $0,687 \times 0,687 = 0,472$ mean it is affecting cooperative game to social ability is as big as 47,2% one lie on medium category.*

Key Words : Social Ability, Cooperative Game

PENGARUH PERMAINAN KOOPERATIF TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK MUTTAQIN BANGKINANG KOTA

Rafika Septia Artha, Daviq Chairilisyah, Hukmi

Rafika.icha@yahoo.com(082390873037), daviqch@yahoo.com, hukmimukhtar75@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universita Riau.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan kooperatif terhadap kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Muttaqin Bangkinang Kota. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah anak Taman Kanak-kanak Muttaqin Bangkinang Kota, sampel pada penelitian ini sebanyak 20 anak. Metode yang digunakan yaitu pendekatan eksperimen yaitu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara kuat. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pedoman observasi dan dokumentasi untuk mencatat tentang kegiatan yang terjadi selama perlakuan diberikan, alat yang digunakan adalah kamera dan lembar observasi. Teknik analisa data menggunakan uji coba skala dan analisa metode statistik dengan program SPSS For Windows versi 17. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh terdapat pengaruh permainan kooperatif terhadap kemampuan sosial di Taman Kanak-kanak Muttaqin Bangkinang Kota. Diperoleh nilai t hitung sebesar 17,206 dengan signifikansi 0,000. Diperoleh nilai t tabel dengan df 19 dengan taraf signifikansi 5% (2-tailed) sebesar 2,093. Dengan demikian diketahui t hitung (17,206) > t tabel (2,093) atau signifikansi ($0,000 < 0,05$). Dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara pretest dan posttest. Hal ini dapat diketahui dari nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,687 dengan koefisien determinasi (r^2) sebesar $0,687 \times 0,687 = 0,472$ artinya adalah pengaruh permainan kooperatif terhadap kemampuan sosial adalah sebesar 47,2% yang berada pada kategori sedang.

Kata Kunci : Kemampuan Sosial, Permainan Kooperatif.

PENDAHULUAN

Undang-undang No 20 tahun 2003 menegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Yuliana Nuraini, 2009). Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal untuk rentang usia empat sampai dengan enam tahun.

Menurut Charlotte Buhler (Abu Ahmadi, 2007) yang menjelaskan tingkatan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun yaitu anak lebih mudah diajak bermain dalam suatu kelompok, mulai memilih teman bermainnya. Sedangkan menurut Hurlock (Ali Nugraha, 2008) kemampuan sosial anak usia 5 sampai 6 tahun memiliki ciri-ciri di antaranya: bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, menunjukkan sikap persaingan, memahami peraturan dan disiplin, menunjukkan rasa empati. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di Taman Kanak-kanak Muttaqin Bangkinang Kota. Pengamatan dilakukan pada satu kelas dengan jumlah anak yang terdiri dari dua puluh anak. Sebagian besar diantaranya masih banyak anak yang kurang mampu berinteraksi secara baik yaitu Peneliti mengamati pada saat anak bermain di *Out Door*, hasil pengamatan yang didapat yaitu (1) Adanya anak yang bermain secara berkelompok sesuai dengan kesukaan, (2) Adanya anak yang menyendiri sehingga tidak bergabung dengan teman saat bermain, (3) Adanya anak yang bermain tetapi tidak memahami aturan permainan, (4) Anak tidak mengetahui kapan berhenti bermain, (5) Adanya anak yang kurang ceria saat bermain.

Oleh karena itu, untuk menghadapi permasalahan di atas peneliti menciptakan sebuah permainan yaitu, Permainan Kooperatif. *Cooperative Play* atau permainan kooperatif ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu (Tedjasaputra, 2005). Dengan bermain secara kooperatif anak dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam bersosialisasi tanpa meninggalkan dunia mereka yaitu dunia bermain. Menurut Parten (Montolalu, 2008) terdapat 6 tahapan perkembangan permainan anak yang salah satunya yaitu *Cooperative Play* (bermain kooperatif atau bermain bersama). Bermain kooperatif adalah kegiatan bermain bersama atau berkelompok dalam melakukan suatu proyek atau tujuan tertentu seperti melakukan permainan yang ada unsur kalah menang. Kegiatan bermain kooperatif meliputi interaksi sosial dalam suatu kelompok yang memiliki suatu rasa identitas kelompok dan kegiatan yang terorganisasi.

Penelitian ini mempunyai rumusan penelitian sebagai berikut: a) Bagaimanakah kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Muttaqin Bangkinang Kota sebelum penerapan permainan kooperatif?, b) Bagaimanakah kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Muttaqin Bangkinang Kota setelah penerapan permainan kooperatif?, c) Apakah ada pengaruh sebelum dan sesudah penerapan permainan kooperatif untuk peningkatan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Muttaqin Bangkinang Kota?

Sesuai dengan permasalahan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang: a) Untuk mengetahui kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Muttaqin Bangkinang Kota sebelum penerapan permainan kooperatif, b) Untuk mengetahui kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di Taman

Kanak-kanak Muttaqin Bangkinang Kota setelah penerapan permainan kooperatif, c) Untuk mengetahui adakah pengaruh sebelum dan sesudah penerapan permainan kooperatif untuk peningkatan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Muttaqin Bangkinang Kota.

Berdasarkan dengan fenomena diatas, peneliti mencoba menggunakan permainan “Kooperatif” yang diharapkan untuk dapat meningkatkan kemampuan sosial anak. Untuk itu peneliti memberi judul penelitian ini, “***Pengaruh Permainan Kooperatif Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-kanak Muttaqin Bangkinang Kota***”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Muttaqin Bangkinang Kota dan dimulai pada bulan Februari hingga Mei 2016. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen karena ingin melihat sebab dari variabel akibat yaitu pengaruh permainan kooperatif terhadap kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Muttaqin Bangkinang Kota. Populasi pada penelitian ini adalah anak Taman Kanak-kanak Muttaqin Bangkinang Kota yang terdiri dari 20 anak. Sampel dalam penelitian ini adalah anak kelas B1 yang terdiri dari 20 orang anak. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Menurut Suharsimi Arikunto (2010) untuk populasi yang kurang dari 100 orang maka sampel diambil semuanya, karena jumlah populasi yang peneliti ambil berjumlah 20 anak, maka keseluruhan populasi dijadikan sampel penelitian yaitu 20 anak yang terdiri dari 9 laki-laki dan 11 perempuan. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi. Observasi adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan sosial anak. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis *uji-t*, untuk melihat efektivitas permainan kooperatif terhadap kemampuan sosial anak didik sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun proses analisis data ini menghitung efektifitas *treatment* (perlakuan) perbedaan rata-rata dengan *uji-t* (Suharsimi Arikunto, 2010) sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum(xd)^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

- Md : Mean dari deviasi (d) antara *posttest* dan *pretest*
- Xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi (d – Md)
- N : Banyaknya subjek
- df : Atau db adalah N-1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Hasil Penelitian

Subjek diobservasi berdasarkan indikator kemampuan sosial anak sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) diberikan perlakuan. Skor tertinggi adalah 4 dan skor terendah adalah 1.

Tabel 1. Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel	Skor x dimungkinkan (Hipotetik)				Skor x Yang diperoleh (Empirik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
<i>Pre test</i>	8	32	20	4	12	20	17.15	1.98
<i>Post test</i>	8	32	20	4	19	26	23.3	2,05

Dari perhitungan diatas maka dapat diperoleh kriteria penilaiannya sebagai berikut:

Tinggi= $X > \{(\text{mean} + (1.\text{SD}))\}$

Sedang= $\{(\text{mean} - (1.\text{SD}))\} < X < \{(\text{mean} + (1.\text{SD}))\}$

Rendah= $X < \{(\text{mean}-(1.\text{SD}))\}$

Kriteria Penilaian:

Tinggi = $X > (\text{mean}+1.0 \text{ SD})$

= $X > (20+1,0 . 4)$

= $X > (20+4)$

= $X > (24)$

Sedang = $(\text{mean}-1,0 \text{ SD}) < X < (\text{mean}+1,0 \text{ SD})$

= $(20-1,0 . 4) < X < (20+1,0 . 4)$

= $(20-4) < X < (20+4)$

= $16 < X < 24$

Rendah= $X < \{\text{mean}- (1,0 . \text{SD})\}$

= $X < \{20-(1,0 . 4)\}$

= $X < (20-4)$

= $X < 16$

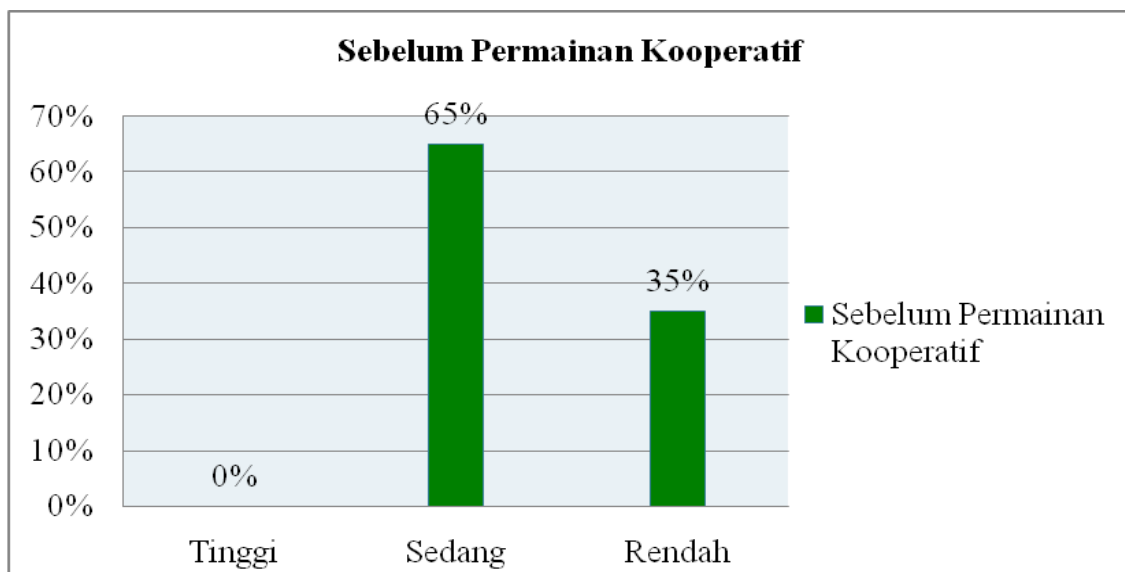
Untuk mengetahui gambaran kemampuan sosial anak sebelum diterapkan permainan kooperatif dapat dilihat tabel berikut:

Tabel 2. Gambaran umum kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun sebelum permainan kooperatif (*pre test*)

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	Tinggi	$X > 24$	0	0%
2.	Sedang	$16 < X < 24$	13	65%
3.	Rendah	$X < 16$	7	35%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan tabel 2 diatas maka dapat diketahui bahwa kemampuan sosial anak sebelum menggunakan permainan kooperatif tidak terdapat anak dalam kategori tinggi 0%. Anak yang berada pada kategori sedang sebanyak 15 anak atau 65%. Dan anak yang berada pada kategori rendah sebanyak 7 anak atau 35%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan sosial anak masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat pada tabel diatas bahwa lebih dari setengah dari jumlah sampel berada pada kategori rendah, dapat dilihat pada diagram dibawah ini:

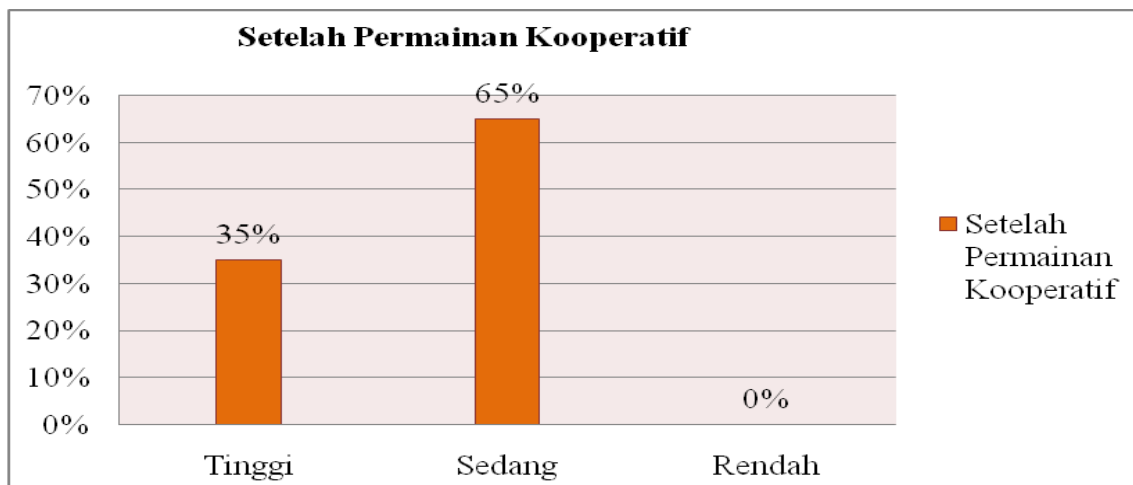
Gambar 1. Diagram batang kemampuan sosial anak sebelum perlakuan.



Tabel 3. Gambaran umum kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun setelah permainan kooperatif (*post test*)

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	Tinggi	$X > 24$	7	35%
2.	Sedang	$16 < X < 24$	13	65%
3.	Rendah	$X < 16$	0	0%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan tabel 3 di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan sosial anak didik di Taman Kanak-kanak Muttaqin Bangkinang Kota setelah penerapan Permainan kooperatif anak yang berada pada kategori tinggi sebanyak 7 atau 35% orang anak, anak yang berada pada kategori sedang 13 atau 65% orang anak, dan tidak terdapat anak didik yang berada pada kategori rendah atau 0%, dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Gambar 2. Diagram batang kemampuan sosial anak setelah perlakuan

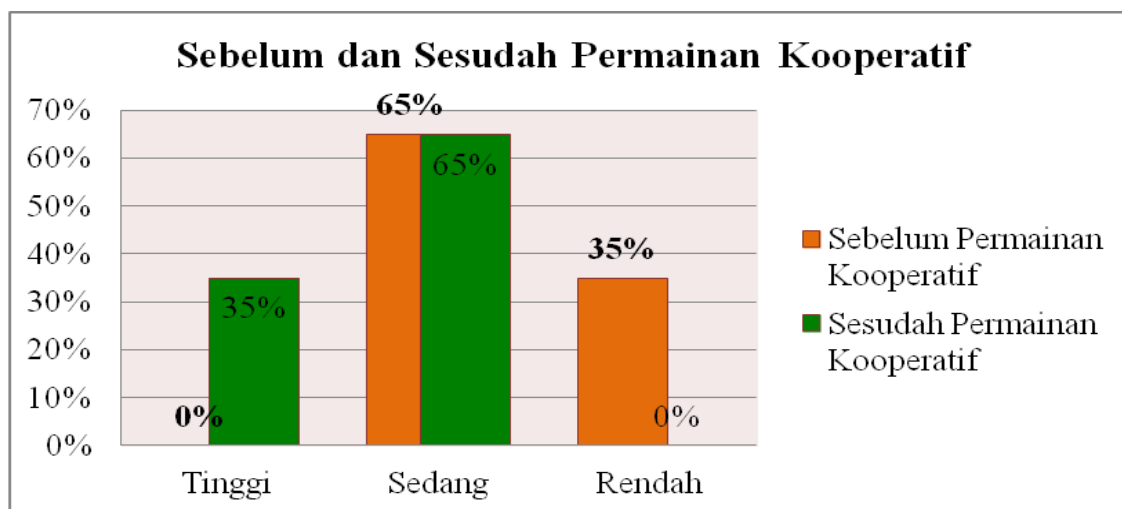
Adapun hasil pretest dan posttest pada penelitian ini dapat dilihat pada hasil rekapitulasi dibawah ini:

Tabel 4. Perbandingan Data *Pretest* dan *Posttest*

No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1.	Tinggi	$X > 24$	0	0 %	7	35 %
2.	Sedang	$16 < X < 24$	13	65 %	13	65 %
3.	Rendah	$X < 16$	7	35%	0	0%
Jumlah			20	100%	20	100%

Berdasarkan tabel 4 perbandingan sebelum dan sesudah diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak sebelum penerapan permainan kooperatif tidak terdapat anak pada kategori tinggi kemudian terjadi peningkatan menjadi 7 orang. Sedangkan yang berada pada kategori sedang yang pada awalnya sebanyak 13 orang, setelah diberikan perlakuan tidak mengalami peningkatan yang signifikan artinya tetap sebanyak 13 orang yang berada pada kategori rendah ini. Anak yang berada pada kategori rendah yang pada awalnya sebanyak 7 orang sehingga mengalami peningkatan menjadi tidak ada anak didik yang berada pada kategori rendah, dapat dilihat pada diagram dibawah ini:

Gambar 3. Diagram batang kemampuan sosial anak sebelum dan setelah perlakuan.



1. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang kita miliki sesuai dengan garis linear atau tidak (apakah ada hubungan antar variabel hendak dianalisis mengikuti garis lurus atau tidak).

Tabel 5. Hasil Uji Linearitas

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
sebelum * sesudah	Between Groups	(Combined)	57.933	7	8.276	5.977	.004
		Linearity	35.157	1	35.157	25.389	.000
		Deviation from Linearity	22.776	6	3.796	2.741	.065
	Within Groups		16.617	12	1.385		
	Total		74.550	19			

Berdasarkan tabel 5 diatas, menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan sosial anak didik dengan permainan kooperatif sebesar 0,065 artinya adalah nilai ini lebih besar daripada 0,05 ($0,065 > 0,05$), maka dapat disimpulkan hubungan antara pretest dan posttest adalah linear.

Tabel 6. Hasil Pengujian Homogenitas

	Sebelum	Sesudah
Chi-Square	6.600 ^a	8.000 ^b
Df	6	7
Asymp. Sig.	.359	.333

Berdasarkan tabel 6 diatas diperoleh nilai *Asymp Sig* pretest sebesar 0,359 dan posttest 0,333. Karena nilai ini lebih besar dari 0,05 ($0,359$ dan $0,333 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varians yang sama.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Penelitian menggunakan uji normalitas dengan cara Kolmogorof (uji K-S satu sample) pada *SPSS 17.0*. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 7. Tabel Uji Normalitas

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>			
		Sebelum	sesudah
N		20	20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	17.15	23.30
	Std. Deviation	1.981	2.055
Most Extreme Differences	Absolute	.175	.158
	Positive	.125	.158
	Negative	-.175	-.146
Kolmogorov-Smirnov Z		.782	.707
Asymp. Sig. (2-tailed)		.574	.700

Dari tabel 7 diatas diperoleh nilai Asymp. Sig. (2 tailed) pretest sebesar 0,574 dan posttest 0,700. Karena nilai ini lebih besar dari 0,05 ($0,574$ dan $0,700 > 0,05$), maka dapat diartikan bahwa data penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 8. Koefisien Korelasi

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	sebelum & sesudah	20	.687	.001

Berdasarkan data tabel diatas, dapat dilihat koefisien korelasi data *pretest* dan *posttest* sebesar $r = 0,687$ dan $Sig. = 0,001$. Karena nilai $Sig. < 0,05$ berarti terdapat hubungan yang signifikan antara pretest dan posttest.

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis

		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair									
1	sebelum - sesudah	-6.150	1.599	.357	-6.898	-5.402	-17.206	19	.000

Berdasarkan tabel diatas diperoleh uji statistik dengan $t_{hitung} = -17,206$ uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga $t_{hitung}(17,206)$ dan nilai $Sig. (2-tailed) = 0,00 < 0,05$. Karena $p < 0,05$. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa ada pengaruh kemampuan sosial anak yang sangat signifikan sesudah menggunakan permainan kooperatif. Jadi artinya **H₀** ditolak dan **H_a** diterima yang berarti ada perbedaan yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan permainan kooperatif terhadap kemampuan sosial. Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data *SPSS windows for vesion 17* dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} yaitu hasil dari perhitungan uji t, terlihat bahwa hasil t_{hitung} sebesar 17,206 dengan dk yaitu dengan dk $n-1 = 20-1 = 19$. Berdasarkan tabel dalam nilai distribusi t, bila dk 19, untuk uji satu pihak dengan taraf kesalahan 5 %, maka harga t tabel = 2,093. Maka dapat dilihat harga $t_{hitung} = 17,472$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 2,093$. Dengan demikian **H₀** = ditolak dan **H_a** = diterima Akdon (2005). Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh kemampuan sosial sebelum dan sesudah menggunakan permainan kooperatif di Taman Kanak-kanak Muttaqin Bangkinang Kota. Maka dapat diinterpretasikan bahwa terdapat pengaruh kemampuan sosial sebelum dan sesudah menggunakan permainan kooperatif. Untuk membuat keputusan apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak, maka dilakukan dengan cara sebagai berikut:

Ha= Terdapat pengaruh signifikan penerapan permainan kooperatif terhadap kemampuan sosial anak.

Ho= Tidak terdapat pengaruh signifikan penerapan permainan kooperatif terhadap kemampuan sosial anak .

Untuk mengetahui seberapa besar efektif permainan kooperatif terhadap kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Muttaqin Bangkinang Kota, sebelum mencari koefisien determinan, terlebih dahulu peneliti mencari uji koefisien korelasi (**r**). Adapun koefisien korelasi yang diperoleh yaitu $r = 0,687$ Maka koefisien determinannya (r^2) = 0,472 artinya efektifitas penerapan permainan kooperatif terhadap kemampuan sosial anak usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Muttaqin Bangkinang Kota sebesar 47,2 %. Untuk mengetahui kategori efektif penerapan permainan kooperatif terhadap kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Muttaqin Bangkinang Kota 47,2 % tersebut maka peneliti menggunakan tabel interpretasi nilai r, pengkategorian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Interpretasi nilai r

Besarnya nilai r	Interpretasi
Antara 0,00 sampai 0,199	Sangat Rendah
Antara 0,20 sampai 0,399	Rendah
Antara 0,40 sampai 0,599	Sedang
Antara 0,60 sampai 0,679	Kuat
Antara 0,80 sampai 1,000	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono (2010)

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan penjelasan pada pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian ini yaitu:

1. Kemampuan Sosial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Muttaqin Bangkinang Kota pada Kelompok B1 sebelum menggunakan permainan kooperatif termasuk kategori rendah dan sangat membutuhkan bimbingan guru, hal ini terlihat dari kemampuan sosial anak didik sebelum perlakuan tidak terdapat ada anak yang kurang mampu berinteraksi secara baik, ada anak yang menyendiri sehingga tidak bergabung dengan teman saat bermain, ada anak yang tidak memahami aturan bermain, ada anak yang tidak mengetahui kapan berhenti bermain.
2. Kemampuan Sosial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Muttaqin Bangkinang Kota pada Kelompok B1 setelah menggunakan permainan kooperatif mengalami peningkatan, karena lebih dari setengah jumlah anak

berada dalam kategori sedang, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan sosial anak didik setelah perlakuan terdapat anak yang sudah mampu berinteraksi secara baik, ada anak yang sudah mau mengajak temannya bermain, ada anak yang sudah mampu bermain secara berkelompok dengan temannya, ada anak yang sudah mampu memahami aturan bermain, ada anak yang sudah dapat mengetahui kapan berhenti bermain. Artinya sebagian besar anak mengalami peningkatan kemampuan sosial yang berkembang dengan baik.

3. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan sosial anak sebelum menggunakan permainan kooperatif. Hal ini dapat diketahui bahwa adanya perbedaan berupa peningkatan kemampuan sosial anak sebelum dan sesudah eksperimen dengan menggunakan permainan kooperatif.
4. Hasil penelitian juga menghasilkan koefisien determinannya (r^2) = 0,472 artinya efektifitas penerapan permainan kooperatif terhadap kemampuan sosial anak usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Muttaqin Bangkinang Kota, sebesar 47,2 %, yang dapat diartikan bahwa 52,8 % kemampuan sosial anak dipengaruhi oleh faktor lain.

Rekomendasi

Mengacu pada hasil penelitian, penulis akan memberikan beberapa rekomendasi yang diharapkan dapat dijadikan masukan bagi pihak-pihak yang terkait dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Adapun rekomendasi tersebut ditujukan bagi:

1. Bagi Guru
Permainan kooperatif dijadikan sumber atau alat dalam pembelajaran bagi guru, sehingga anak lebih termotivasi dalam belajar dan sebagai guru hendaknya lebih kreatif dalam menentukan strategi pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta lebih bisa memanfaatkan berbagai media dalam pembelajaran khususnya dalam kemampuan sosial anak.
2. Bagi Orang Tua
Diharapkan orang tua juga memiliki pemahaman terhadap permainan kooperatif dapat melatih kemampuan sosial anak, sehingga anak akan terbiasa untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan baik dalam kegiatan disekolah.
3. Bagi Peneliti Lain
Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, khususnya peneliti lainnya yang berminat untuk mengatasi fenomena kemampuan sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Akdon dan Sahlan Hadi. 2005. *Aplikasi Statistika dan Metode Penelitian untuk Administrasi dan Manajemen*. Dewa Ruci. Bandung.
- Ali Nugraha, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Universitas Terbuka. Jakarta.

- Amilia Anom Sari. 2012. "Pengaruh permainan pipa bocor terhadap kemampuan sosial dalam bekerjasama pada anak usia 5-6 tahun". Skripsi Naskah Publikasi FKIP Universitas Negeri Surabaya. Surabaya.
- Azwar, S. 2012. *Metode Penelitian*. Pustaka Belajar. Yogyakarta.
- Desti Pujiati. 2003. "Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Peran". Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, volume 7, edisi 2. Jakarta
- Departemen Pendidikan Nasional, 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas. Jakarta.
- Diana Mutiah. 2012. *Psikologi bermain anak usia dini*. Fajar Interpratama Offset. Jakarta.
- Eky Febry Arintika. 2014. "Efektivitas penggunaan metode bermain kooperatif terhadap peningkatan kemampuan bersosialisasi anak di tk pertiwi tanjungsari kecamatan banyudono kabupaten boyolali tahun 2013/2014". Skripsi. Naskah Publikasi. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta.
- Hurlock, E. B. 2010. *Psikologi Perkembangan*. Erlangga. Jakarta.
- Ibrahim, dkk. 2001. *Pembelajaran Kooperatif*. Universitas Negeri Malang. Surabaya.
- Mariah Kibtiyah. 2006. "Efektivitas Coooperative Games Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Taman Kanak-kanak, Jurnal Studi Agama dan Masyarakat". Volume 3, No. 1 (diakses 29 Maret 2016).
- Montolalu, dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Nurhayati Simatupang. 2005. "Bermain sebagai upaya dini menanamkan aspek sosial bagi siswa sekolah dasar, jurnal pendidikan jasmani Indonesia". Volume 3, No.1 (diakses 2 Februari 2016)
- Oktafi Dessy Maresha. 2011. "Keefektifan Permainan Kooperatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Prasekolah Di TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang". Skripsi
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

- Putri Admi Perdani. 2014. "Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional Pada Anak TK B, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini". Volume 8 Jakarta
- Santrock. John. W. 2002. *Perkembangan Masa Hidup*. Erlangga. Jakarta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif & RND*. Alfabet. Bandung.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Saputra, Y. M dan Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK. Direktorat Pembinaan tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Restina Innez Pradewi. 2012. "Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Bermain Kucing Dan Tikus Pada Anak Kelompok B TK Widya Kusuma Surabaya". Skripsi Naskah Publikasi FKIP Universitas Negeri Surabaya. Surabaya.
- Tedjasaputa, M. S. 2005. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. PT Gramedia. Jakarta.
- Wina Sanjaya. 2013. *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Yuliani Nuraini dan Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. PT Indeks. Jakarta.